

Más allá de los espacios alternativos situados más allá del cubo blanco. Prácticas
expositivas en internet

Isabel Garnelo Díez

isgadiluna@uma.es/ www.arteygenero.com

Ana Sedeño Valdellós

Valdellós@uma.es

El contenido de la ponencia podría resumirse como la tentativa de estudio de la producción y la exposición de Net.Art y Arte Digital en internet, para confrontar sus presupuestos con los de la galería, el museo y la feria de arte tradicionales. Como ejemplo de exposición de arte digital nos centraremos en el contexto español, y más concretamente en la Bienal Internacional de Arte Digital conocida por el nombre de The Wrong. De todo ello, traemos aquí solamente un avance de una investigación en curso.

A lo largo del estudio, nuestro objetivo ha sido dar respuesta a las siguientes cuestiones iniciales de investigación:

1. ¿De qué modo las iniciativas de exposición de arte en red son parte de las políticas culturales globalizadas o, por el contrario, suponen un desafío a los criterios aplicados por éstas en relación con las formas de selección, difusión y comercialización dentro del llamado “sistema del arte”?
2. ¿Qué diferencia las prácticas que se incluyen dentro de la categoría de Net.Art de las que lo hacen dentro de la más general de Arte Digital?
3. ¿Entran las obras incluidas en las ferias en internet y en concreto en The Wrong dentro de la categoría de Net.Art?
4. Si estas iniciativas de arte en red se postulan como más inclusivas que los métodos utilizados dentro del sistema del arte, ¿qué método de selección utilizan?
5. También nos proponemos observar estas producciones desde la perspectiva de género, valorando si las mujeres artistas/comisarias tiene una mayor representación en estos entornos de la que mantienen en los lugares de exposición estructurados.
6. En el futuro desarrollo de este estudio, se incluirán los temas relacionados con la curaduría y las nuevas formas de comisariado online, comisariado colaborativo y otras fórmulas como la de Filter Feeder que pueden ser desarrolladas tanto por historiadoras/es como por las/los propias/os artistas. Y más especialmente nos interesa reflexionar sobre qué es el arte de los medios; qué estéticas generan; cómo y dónde interactúan sus comunidades; y qué significa ser una artista medial en una cultura mediada.

Nos hemos aproximado al tema utilizando una metodología descriptiva y una de las herramientas utilizadas, que queremos ampliar a otros agentes de la bienal en el futuro, ha sido la entrevista online al creador de The Wrong

- Para el conocimiento de las particularidades de la Bienal Internacional de Arte Digital The Wrong, hemos realizado una entrevista por correo con su director David Quiles Guilló.
- También hemos sondeado las redes sociales en las que la bienal hace sus calls a la participación de comisarios/as y líderes (en la terminología de The Wrong).
- Del mismo modo, una vez inaugurada la bienal, hemos transitado por algunos de sus pabellones y navegando las obras dentro y fuera del contexto de la bienal, en las páginas de los comisarios, blogs, u otras de las/los propias/os artistas participantes.
- Por otro lado, han sido de gran utilidad los documentos que las webs de las diferentes ferias, galerías, museos y la bienal tienen a disposición de los usuarios en sus webs o espacios de prensa.
- Igualmente han sido consultadas diversas fuentes en Internet de revistas especializadas y artículos académicos. Así como una extensa bibliografía on y off line sobre el tema.

1. Sobre las posibles diferencias entre Net.Art y Arte Digital

Para comenzar nuestra investigación, hicimos un recorrido que nos permitiera seguir las historias o los relatos oficiales del arte de los nuevos medios. La idea era conseguir delimitar las categorías y la definición de esta forma de arte surgida cuando la tecnología comenzaba a despegar y a proporcionar acceso personal al uso del software a nivel casi internacional. Por supuesto esta oficialidad, como la hemos llamado, no lo era tanto. Vemos como para algunos artistas del medio, desde museos, galerías e instituciones públicas, el arte digital no termina de ser considerado como una producción por la que interese apostar en igualdad de condiciones con otras producciones artísticas. Tampoco serán los teóricos o críticos más influyentes dentro del sistema del arte los que se encarguen de teorizar sobre esta nueva práctica artística, aunque en las últimas décadas han ido surgiendo figuras muy importantes que se han hecho cargo de ello. Ni las referencias de dichas producciones pueden buscarse con absoluta propiedad en las historias oficiales del arte, o no únicamente. Nos parecía que era una historia por contar en la que unos y unas pocas intrépidas habían dado los primeros pasos.

Las cuestiones tratadas por las/los autores de referencia como Laura Baigorri, Christiane Paul, Alex Galloway, Jon Ippolito, Claire Bishop, Lev Manovich, entre otros y otras, en cuanto a cómo los museos o galerías tradicionales off line, se han enfrentado a las problemáticas derivadas de la inmaterialidad de las producciones digitales son, fundamentalmente, las referidas a la conservación, archivo y exposición.

Otro tema que preocupa especialmente en el entorno del Net.Art es la cuestión de la “traducción” (Baigorri, 2013) de las obras a nuevos soportes, debida por ejemplo a la obsolescencia y la caducidad de los soportes y sistemas de reproducción o a la aún más rápida evolución operada por la propia red. Una de las conclusiones que parece poder extraerse de estos autores es que las instituciones de arte contemporáneo, cuando se dejan ver por la red, no lo hacen como forma de relacionarse con las estéticas revolucionarias que este espacio viene generando desde los años 90 del siglo XX, sino que se sirve de Internet como forma de darse visibilidad comercial y hacer difusión de sus actividades, entre otros usos.

Con la idea de consensuar una definición de las prácticas desarrolladas dentro de los nuevos medios, nos encontramos con las categorías que definen lo que es Net.Art, tal como lo hacen Baigorri y Cilleruelo en su texto conjunto Net.Art: Prácticas estéticas y políticas en la red, donde definen este arte medial del modo siguiente:

El término Net.Art, hace referencia a las obras de arte creadas para internet que explotan al máximo su potencial de comunicación e interacción con el usuario y su capacidad para crear contenidos a partir de estructuras complejas que enlazan imágenes, textos y sonidos (...) Se caracterizan por su capacidad de riesgo e innovación y por su interés en explotar –y a veces traspasar– los límites éticos, políticos y tecnológicos de la red. (Baigorri y Cilleruelo, 2006).

Anteriormente, los artistas pioneros del net art Natalie Bookin y Alexei Shulgin definieron las prácticas, dentro de cuya órbita se sitúan ellos mismos, a través de un manifiesto titulado : Introducción al Net.Art (1994-1999) en los términos que siguen (fragmento):

- a. Net.Art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de software y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet.
- b. Los Net.Artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.
- a. Internet como medio para la producción, publicación, consumo y crítica.

Otro enfoque lo encontramos en los ámbitos de actuación del Net.Art y sus modos de hacer, a los que Alex Galloway se acerca en su artículo crítico “The avant-garde never gives up” [“La vanguardia nunca se da por vencida”]. Galloway¹, partiendo del concepto de Net-Art como táctica política, establece tres arenas donde los medios digitales despliegan su activismo. Estos escenarios serían:

¹ Alex Galloway. “The avant-garde never gives up”. En www.voyd.cpm/ttgl/galloway.htm

- el activismo medial o Net.Art formal (artivismo), cuyos lugares de encuentro serían las llamadas zonas temporalmente autónomas [TAZ] de la red;
- las estéticas puramente tácticas, que tratarían de definir una estética nativa del ordenador y se alojan en webs site-specific;
- y el Net.Conceptualismo, que se reconoce porque el objeto artístico se ha disuelto en la red. La red y su planteamiento relacional son el objeto artístico.

Autoras y autores como Christiane Paul, Lev Manovich o Dietz también consiguen, si no dar una definición que pudiera matar a la cosa, al menos aislar ciertas categorías que singularizan y distancian estas prácticas de otras formas de arte incluso genéricamente digital. En este sentido Christiane Paul recopila algunas de las más características elaboradas por estos autores destacando, entre otras:

- la capacidad de cálculo
- el carácter computacional y
- el basarse en algoritmos.

A estas tres categorías se añadirían otras que suelen ser denominador común en muchas de ellas: proceso, basado en tiempo (en contraposición al basado en objetos, propio del arte no medial), generativo, personalizable, colaborativo, interactivo, participativo.

No es por ello extraño, que muchos trabajos pioneros de Net.Art repliquen redes sociales o juegos de ordenador, pero generando políticas de reciprocidad e intercambio, y otras alternativas de relación entre usuario y máquina que incluyen la posibilidad de reconfiguración del sistema y un compromiso que va más allá del puro entretenimiento, o de vivir una experiencia artística o estética.

El Net.Art, cuestiona los modelos museísticos propuestos para el arte en red por los propios museos, o la pretensión de equiparar las exposiciones de Net.Art en la red con la aparición del llamado museo aumentado. No debemos olvidar que los net artistas se mueven por un espíritu anti institucional y anti mercantilista, por lo tanto, en muchos casos aspiran a la obra contextual y efímera. Como señala Baigorri, este tipo de iniciativas lo que hacen es tratar las producciones de Net.Art como objetos y no como lo que son: “acciones, procesos o estrategias de reflexión relacionadas con el acceso a la tecnología, los procesos de legitimación y el mercado del arte” (Baigorri, 2002).

En conclusión, definir lo que es el net.art es necesario porque a la larga cualquier intervención en la red podría ser considerada como net.art y es la razón que lleva a sus defensores a querer cerrar filas y acotar su definición de la forma más acertada posible. En este sentido es muy clarificadora la conversación mantenida entre Arcángel Constantini (Méjico), Brian MacKern (Uruguay), Belén Gache, Jorge Haro y Gustavo

Romano (Argentina), publicada en Cuadernos del LIMbØ, en la primavera de 2003².

Teniendo planteados la definición y los espacios de actuación del Net.Art, exponemos las posibles diferencias entre las prácticas que se inscriben bajo la etiqueta de “Net.Art” y aquellas otras que lo hacen de forma más indiferenciada bajo la más general de “arte digital”. Como definición de arte digital, que se irá ampliando con otras aportaciones a lo largo del estudio, nos quedamos por ahora con la más reductiva dada por el director de la Bienal Internacional de Arte Digital THE WRONG, David Quiles Guilló:

Son obras creadas y/o almacenadas en formatos digitales, o con influencia digital, o distribuidas vía medios digitales, o inspiradas en lo digital... yo lo llamo “arte digital”, y con cada nueva edición, The Wrong ayuda de forma colectiva a delimitar el perímetro de esa denominación.

Si el Net.Art es el arte hecho para y sobre la red y cuyo desarrollo podría incluir, de ser necesario, la programación, desarrollo o modificación de herramientas específicas, tanto de software como de hardware (especialmente de éste último), el arte digital podría definirse como aquel que utiliza los nuevos medios como soporte para el desarrollo de trabajos artísticos que podrían inscribirse dentro de prácticas todavía dependientes de los procesos de creación tradicionales, más vinculados a la pintura o la escultura, a la fotografía o el video, por ejemplo, aunque desde una perspectiva experimental de desarrollo a partir de las herramientas que proporcionan los medios digitales, principalmente en el contexto del software; siendo posteriormente mostrados en internet.

2. The Wrong como paradigma de bienal de arte online

La configuración del espacio de internet como un espacio permeable a los sistemas de exposición tradicionales, se expresa no solamente en las versiones expandidas y ampliadas de los museos y las galerías off-line, sino también en iniciativas que tratan de aprovechar las cualidades de la web 2.0 para crear una nueva experiencia afín a las categorías y fórmulas de los nuevos medios. Estas iniciativas siguen en sus criterios las lógicas que ya funcionan en el espacio físico, y no son más que una proyección ampliada de los mismos. También se caracterizan por aprovechar las capacidades deterministas del entretenimiento empleadas en la llamada red social, como fórmula de captación y fidelización competitiva; ya que, como en el caso de la plataforma

² Conversación publicada en el libro *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la red*. Baigorri, L y Cilleruelo, L. Brumaria, 2006.

s[edition]³, se postulan como espacios de venta de reproducciones, en la mayoría de los casos de productos que nunca se poseerán físicamente, a precios asequibles que fomentan un coleccionismo bastante desolador basado en la marca del artista.

Otro ejemplo es la feria de arte en red VIP ART Fair, que también se orienta a la venta online manteniendo los criterios espaciales y comerciales de las ferias y galerías off line tradicionales. En esta plataforma, la venta es el objetivo y la razón de ser fundamental de la propuesta. No obstante, en sus correspondientes eventos de promoción utilizan expresiones como la de “experiencia artística”, tratando de equipararse con los viejos conceptos que temen abandonar, y despertar con ello en sus públicos el “pánico por lo digital” (Bishop, 2012)⁴.

Como bienales, propiamente dichas, encontramos en primer lugar el Padiglione Internet de la Bienal de Venecia, que se inaugura en la edición de 2009 y tendrá continuidad en las siguientes; la BiennaleOnline, lanzada por el crítico e historiador del arte belga Jan Huet en 2013, como aún puede leerse en la entrada de la web “una organización sin ánimo de lucro que promueve a los artistas jóvenes y emergentes”, un sitio web de acceso restringido previa solicitud de suscripción en la que se ofrece arte tradicional en una interfaz online. Como cada nueva, o no tan nueva, iniciativa se anuncia como “la primera”, lo cual dio lugar en 2013 a que el artista digital Oliver Laric se presentara a la BiennaleOnline con una pieza titulada An Incomplete Timeline of Online Exhibitions and Biennals que no fue aceptada dado que su creador la configuró en un formato no asumible por la plataforma. Actualmente puede consultarse en la web de Rhizoma.

Desde España, también en 2013, David Quiles Guilló lanza la Bienal Internacional de Arte Digital The Wrong. Quiles afirma que no se considera un especialista en arte digital. Se define más bien como especialista en hacer estructuras que contengan arte. Pero tiene muy claro cómo quiere que su propuesta de bienal se despliegue por la red, qué tono es el que interesa y concuerda con su propia percepción del arte digital y su propia práctica como artista digital.

Considerada como la primera bienal online de sus características, este proyecto se lleva a cabo cada edición con la colaboración de artistas, curadores, líderes de embajadas y otras personas, instituciones y organizaciones públicas y privadas. La bienal comenzó en el año 2013 y ha tenido hasta la fecha 3 ediciones. Como vemos, The Wrong no se plantea como una feria al uso. El hecho de que se autodenomine “Bienal” puede ser interpretado como una forma de marcar distancias precisamente con el objetivo mercantil de las ferias de arte online, y

³ Un nuevo modelo de venta de arte por internet a precios asequibles. El modelo de distribución que utiliza la plataforma se asemeja más a un videojuego que al utilizado por el sistema del arte, funcionando según una forma que se sitúa entre la tienda online y la red social. El modo de participación en la web consiste en una lista de correo privada. <http://www.elcultural.com/revista/arte/Sedition-Art-o-el-sueno-del-microcoleccionismo-digital/33663>. Consultado el 18/04/2018.

⁴ Claire Bishop, “Digital Divide”. Contemporary art and new media. ArtForum Art & Education. www.artforum.com/inprint/issue=201207&id=31944&pagenum=0

aproximarse a eventos más consolidados como la Biennale de Venecia que no tienen la venta de obras como principal objetivo.

The Wrong se estructura mediante pabellones en línea y embajadas localizadas físicamente en espacios, galerías e instituciones alrededor del planeta. La bienal sigue una temporalidad concreta con un principio y un fin, no pudiendo acceder a sus contenidos ni a sus soportes una vez finalizada la fecha del evento. La peculiaridad es que la bienal no restringe la entrada, es gratuita y accesible desde cualquier conexión a internet. Las embajadas contaban en la edición de 2015, por ejemplo, con treinta y cinco exposiciones offline en lugares muy distantes entre sí. Estas cifras se han visto aumentadas en la última edición de 2018, donde se ven reflejadas las propuestas de 112 comisarios. Todos juntos reunían unas 7.000 obras de 1.531 artistas. En el contexto de la bienal, cada embajada o pabellón presenta una exposición con su propio criterio curatorial, su interfaz y su selección de obras que, en general, ofrecen un amplio espectro del panorama de la creación digital contemporánea: desde mundos virtuales, entornos 3D y obras generativas, manipulaciones fotográficas, poesía digital o pintura dinámica.

Al plantearnos en qué categoría podíamos inscribir las obras expuestas dentro de la bienal The Wrong vimos que era una tarea que no resultaba nada fácil. Entre otras razones, la más obvia, la de sus dimensiones, pues como decía Patrick Lichty⁵, “The Wrong puede resultar tan difícil como sobrevivir al proyecto de Los Pasajes de Benjamin” (Lichty, 2016). Sin embargo, aunque en la primera edición de 2013 se puede afirmar que lo que más abundaba eran obras que podríamos catalogar como arte digital, en las de 2015 y 2018 vemos algunas piezas que podríamos inscribir en la categoría de Net.Art, más concretamente en la de activismo medial o Net.Art formal descrita por Galloway (2000). Sin embargo, las obras que encontramos en The Wrong no se podrían inscribir, hablando con rigor, dentro de la categoría de Net.Art según las definiciones más radicales vistas anteriormente. Porque precisamente el Net.Art no se dejaría incluir en el contexto de una feria, ni siquiera en el de una bienal. O no hasta la fecha. Y las razones no son solamente ideológicas, sino de operatividad, de contenido y alcance conceptual. No podemos olvidar su carácter táctico específico para cuyo despliegue, la red es vivida y utilizada como un campo de batalla. Y una feria o una bienal introducen una estructura, unas reglas y, en definitiva, un orden en la red y la difusión dentro de ella frente a los que el Net.Art siempre se ha posicionado críticamente.

La medida en que The Wrong representa un acontecimiento diferente en relación con los desplegados desde el sistema o la industria del arte (incluyendo el arte digital), queda patente. Su singularidad está demostrada por una forma de entender el proceso de gestión de la

⁵ Patrick Tichty. 2016. “The Wrong Biennial: The Wrong Project that’s So Right – a metacritique.” *Furtherfield*. <https://www.furtherfield.org/the-wrong-biennial-the-wrong-project-thats-so-right-a-metacritique/>

propia bienal y los modelos de comisariado y exposición que plantea, al involucrar prácticas avanzadas de curaduría abierta, participación anidada y organización relacional (...) Lo importante de la Bienal The Wrong es que es de los pocos proyectos que consigue ser una verdadera net.bienal ya que trata sobre la red, cómo se relaciona con lo físico y cómo se refiere a proyectos inspirados en la Red Eterna de Fluxus que explora cómo creamos a través de las redes sociales y tecnológicas (Litchy, 2016). También por un posicionamiento que tiene mucho que ver con una ideología no mercantilista, que le hace entroncar con los primeros net artistas. Aunque observamos en la última edición una cierta instigación externa en algunos medios donde se podían leer voces que preguntaban para cuándo comprar o vender arte desde The Wrong. También desde The Wrong se anuncia, en una entrevista dada por su director en la última edición, la creación de Tours o itinerarios por las embajadas situadas en espacios físicos, posiblemente vinculándolas al turismo cultural.

3. Reflexión sobre el planteamiento inclusivo de The Wrong vs sistemas de selección tradicionales

La llamada a la participación desde la gestora de la Bienal Internacional de Arte Digital The Wrong se lanza por redes sociales como Facebook o Twitter y suele seguir el siguiente modelo que podría bastar por sí solo para demostrar el grado de inclusión que su método representa en relación con los comisarios, líderes y artistas participantes:

Quiles ha diseñado un sistema, denominado “Inclusión Radical Instantánea”, por el cual el proceso de aceptación, como curador o artista, pretende ser lo más sencillo y rápido posible, aunque esto no quiere decir que todos los candidatos sean aceptados de forma incondicional. Preguntado al respecto, el director de la bienal nos responde que el primer factor y el más importante para la selección de comisarios y líderes es la voluntad de participar y querer comprometerse con lo que implica: hacer las funciones de un comisario, buscar y resolver el soporte online de la selección de artistas y obras, buscar financiación,

Después entrarían lo que su director llama “otros factores secundarios de selección”: la propuesta, la experiencia previa del aspirante a comisario del pabellón o líder de embajada, el grupo de artistas que propone, la temática y la forma de exposición.

También podría concluirse que The Wrong es un proyecto sanamente igualitario. Superando en muchos sentidos a la media de exposiciones online. De la diversidad planetaria del origen de artistas y ubicación física de las embajadas, de los nombres –tanto femeninos como masculinos- en lenguas de todas las latitudes del planeta, deducimos también la más que evidente inclusión racial y de género de los artistas participantes. El número de artistas y curadoras mujeres es

mucho mayor de lo que puede encontrarse en bienales tradicionales, algo que denuncian todos los colectivos femeninos de artistas visuales, gestoras culturales, comisarias en España y fuera de ella. Siguiendo los datos que aparecen en los créditos de la página web principal de The Wrong hemos encontrado 47 curadoras mujeres de un total de 123, y 845 artistas de aproximadamente 1.700 participantes en todos los pabellones. También encontramos colectivos y denominaciones no identificables por el género de sus participantes, que podrían aumentar la estimación inicial de la participación femenina en el grupo de artistas.

Referencias bibliográficas

- Allara, P., 2014. "Geobodies: Female Activists Crossing Borders // 2008". En *Net Works*. Bang L., L. (ed.). Whitechapel Gallery.
- Baigorri, L. y Cilleruelo, L., 2004. *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*. Madrid: Brumaria.
- Baigorri, L. y Cilleruelo, L., 2006. *Net-Art. Prácticas estéticas y políticas en la red*. Madrid: Brumaria y Universitat de Barcelona.
- Baigorri, L., 2008/2012. "Curaduría y net.art: optimización y cuestionamiento de criterios y estructuras". En Bellido G.M.L. (ed.), 2013. *Arte y museos del siglo XXI. Entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. Editorial UOC.
- Bellido G.M.L. (ed.), 2013. *Arte y museos del siglo XXI. Entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. Editorial UOC.
- Manovich L., 2005-2015. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós Comunicación 163.
- Message, K., 2006. *New Museums and the Making of Culture*. Bloomsbury Academic.
- Paul, C., 2007. "The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media", en Oliver Grau (ed.), *Media Art Histories*. The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) - London (England).
- Rinehart, R. & Ippolito, J., 2014. *Re-collection: Art, New Media, and Social Memory*. MIT Press.

Artículos

- Ippolito, Jon, 1998. "El museo del futuro: ¿Una contradicción en los términos?". Disponible en : <https://gatoquefuma.blogspot.com.es/2008/06/el-museo-del-futuro-una-contradiccin-en.html>
- Ippolito, J., 2006. "Can Museums Evolve As Fast As Their Assets?" Disponible en: http://at-the-edge-of-art.com/can_museums_evolve.html
- Medina, Cuauhtémoc, 2018. *Proregress: Art in an Age of Historical Ambivalence*. Disponible en : www.powerstationofart.com
- Paul, Christiane, 2012. "The Mith of Inmateriality. Presenting new media art". En *Technoetic Arts una Revista de Investigación Especulativa*, 10(2):167-172. Accesible en:

<https://pdfs.semanticscholar.org/45f6/c3e23f5ae0beae8961db5a67a1f6eb569baf.pdf>

Bishop, C. 2012. "Digital divide: contemporary art and new media". En revista Artforum digital.

<http://artforum.com/inprint/issue=201207&id=31944&pagenum=0>

Winner, L. 1985. "Do Artifacts Have Politics?" (1983), en: D. MacKenzie et al. (eds.), *The Social Shaping of Technology*, Philadelphia: Open University Press.